

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-67036

(P2001-67036A)

(43) 公開日 平成13年3月16日 (2001.3.16)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
G 0 9 F 25/00		G 0 9 F 25/00	A 5 B 0 8 9
G 0 6 F 3/16	3 3 0	G 0 6 F 3/16	3 3 0 C 5 D 0 4 5
	13/00		3 5 4 D
G 1 0 L 13/00		G 1 0 L 3/00	Q

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平11-239670

(22) 出願日 平成11年8月26日 (1999.8.26)

(71) 出願人 000237592

富士通テン株式会社

兵庫県神戸市兵庫区御所通1丁目2番28号

(72) 発明者 増田 一郎

兵庫県神戸市兵庫区御所通1丁目2番28号

富士通テン株式会社内

(74) 代理人 100096080

弁理士 井内 龍二

Fターム(参考) 5B089 GA11 GA21 HA10 JA22 JA33

JB05 KA04 KB11 KC28 LB13

LB14 LB25

5D045 AB01 AB26

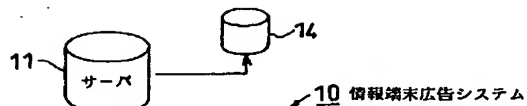
(54) 【発明の名称】 情報端末広告システム

(57) 【要約】

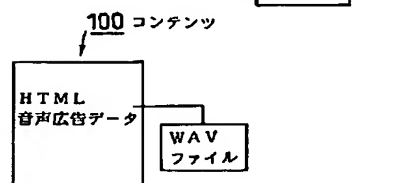
【課題】 コンテンツの価値の低下を防止しつつ端末側の利用者に広告を提供することができ、またどのような種類の端末であってもあるいは音楽配信サービスを利用者が受ける場合にもほぼ確実に広告を提供することができる、しかも端末側の利用者から直接料金を徴収することのない情報端末広告システムを提供すること。

【解決手段】 情報提供側であるサーバ11が提供する情報を、インターネット(通信網)12を利用して端末13側が取得し表示する際に、端末13側の利用者に向けて広告を行う情報端末広告システム10において、端末13側の利用者に向けての広告を音声により行う音声広告手段を装備したものとする。

(イ)



(ロ)



【特許請求の範囲】

【請求項1】 情報提供側が提供する情報を、通信網を利用して端末側が取得し表示する際に、該端末側の利用者に向けて広告を行う情報端末広告システムにおいて、前記端末側の利用者に向けての広告を音声により行う音声広告手段を備えていることを特徴とする情報端末広告システム。

【請求項2】 前記情報提供側が前記情報の提供サービスとして音楽データの配信サービスを行う際に、該音楽データに前記音声による広告を行うための音声広告データを付加する第1の音声広告データ付加手段を備え、前記音声広告手段が、前記端末側が前記情報提供側から取得した前記音楽データを再生により表示する際に、該音楽データに付加された前記音声広告データを前記音楽データに重ならないように再生して前記音声による広告を行うものであることを特徴とする請求項1記載の情報端末広告システム。

【請求項3】 前記端末側が、前記情報提供側が前記情報として提供した音楽データを取得して一旦保存し、保存した音楽データを読み出して再生表示するものであり、

前記保存した音楽データを読み出すときに、前記音声による広告を行うための音声広告データを前記音楽データに付加する第2の音声広告データ付加手段を備え、前記音声広告手段が、前記音楽データの再生時に、該音楽データに付加された前記音声広告データを前記音楽データに重ならないように再生するものであることを特徴とする請求項1記載の情報端末広告システム。

【請求項4】 前記第2の音声広告データ付加手段が、前記保存した音楽データを読み出すときに該音楽データに対して一定の割合で前記音声広告データを付加するものであることを特徴とする請求項3記載の情報端末広告システム。

【請求項5】 前記音楽データが複数の曲データを含むものであり、前記第2の音声広告データ付加手段が、前記保存した音楽データを読み出すときに該音楽データ内の曲データ間に前記音声広告データを挿入するものであることを特徴とする請求項3記載の情報端末広告システム。

【請求項6】 前記第2の音声広告データ付加手段が、前記曲データ間への前記音声広告データの挿入を、挿入位置をランダムに変えて行うものであることを特徴とする請求項5記載の情報端末広告システム。

【請求項7】 前記端末側で前記音楽データを再生する際、該音楽データの再生状況に応じて前記音声広告データが再生されないようにする音声広告データ再生停止手段を備えていることを特徴とする請求項3～6のいずれかの項に記載の情報端末広告システム。

【請求項8】 前記再生状況が、同じ前記音楽データを再生するときの通算再生回数、又は前記端末側が前記情

報提供側より前記音楽データを取得してからの経過期間であることを特徴とする請求項7記載の情報端末広告システム。

【請求項9】 前記音声広告手段が、前記情報の表示に先立ち前記音声による広告を行うものであり、前記情報の表示に先立ち前記音声による広告が行われたか否かを確認する音声広告確認手段と、該音声広告確認手段が前記音声による広告が行われたことを確認した場合にのみ前記情報の表示を許可する情報表示許可手段とを備えていることを特徴とする請求項1～3のいずれかの項に記載の情報端末広告システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は情報端末広告システムに関し、より詳細には情報提供側が提供する情報を通信網を利用して端末が取得し表示するに際し、該端末の利用者に向けて広告を行う情報端末広告システムに関する。

【0002】

【従来の技術】インターネット等を利用して端末側に情報提供のサービスをする情報提供システムにおいて、端末側の利用者は、直接かかる費用をできるだけ低く抑えたいという要求がある。一方、情報提供側（サイト側）は、端末側に提供するコンテンツ（情報の中身）の提供料金やサイトの運営資金を回収したいという要求がある。そして、これらの要求を満足することが情報提供サービスの普及の前提となる。そこで従来では、上記した情報提供システムの多くが例えば図7に示すような広告システムを採用している。

【0003】例えば情報提供システムがWWW（World Wide Web）と呼ばれるシステムである場合、このWWWに採用されている広告システムでは、サイト設置者51が広告主52より依頼された広告をホームページのコンテンツに組み込み、このコンテンツに広告を組み込んだ情報をサーバーから端末側の利用者へ提供する。端末側では、コンテンツの表示画像53上に広告画像54が表示されることで広告が行われる。端末側に情報が提供されると、サイト設置者51が広告主52に対して情報を提供したことあるいは情報提供回数を通知し、この通知に基づき広告主52がサイト設置者51に広告料金を支払う。このように、端末側の利用者から直接料金を徴収することなく、コンテンツの提供料金やサイトの運営資金等を回収するようにしている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記した従来の広告システムは、広告が画像表示されることで端末側の利用者へ広告を提供している。よって、上記したWWWの情報提供システムに採用された場合には、ホームページのコンテンツの表示画像上に広告画像が表示されることになるため、表示画像の見栄えが悪くなる等

し、広告の内容によってはコンテンツの価値を大幅に下げってしまうという不具合が発生する。

【0005】また携帯用、あるいは車載用等の移動情報端末のように画面サイズに大幅の制限を受けるものでは、画像による広告自体が困難である。したがって、従来の広告システムを採用することは難しい。

【0006】さらに、情報提供システムが行う情報提供サービスの中で今後増加が見込まれる音楽配信サービスを端末側の利用者が受ける際には、端末側がダウンロードした音楽データであるMIDI (Musical Instrument Digital Interface) データやMP3 (MPeg audio Layer) データを保存して繰り返し再生して利用する場合がある。このような場合には、保存した音楽データを利用する度に画面を見る必要はないことから、実際には広告が提供されない状況となる。

【0007】本発明は上記課題に鑑みなされたものであって、コンテンツの価値の低下を防止しつつ端末側の利用者に広告を提供することができ、またどのような種類の端末であってもあるいは音楽配信サービスを利用者が受ける場合にもほぼ確実に広告を提供することができ、しかも端末側の利用者から直接料金を徴収することのない情報端末広告システムを提供することを目的としている。

【0008】

【課題を解決するための手段及びその効果】上記課題を解決するために本発明に係る情報端末広告システム

(1) は、情報提供側が提供する情報を、通信網を利用して端末側が取得し表示する際に、該端末側の利用者に向けて広告を行う情報端末広告システムにおいて、前記端末側の利用者に向けての広告を音声により行う音声広告手段を備えていることを特徴としている。

【0009】上記した情報端末広告システム(1)によれば、端末側の利用者に向けての広告を音声により行うため、情報提供側から取得した情報の中身(コンテンツ)を画像表示する場合においても、コンテンツの表示を損なうことなく利用者に対して広告を行うことができる。また音声により広告を行うことから、携帯用、あるいは車載用等の移動情報端末のように画面サイズに大幅の制限を受ける端末であっても、端末側の利用者に確実に広告を提供することができる。

【0010】また本発明に係る情報端末広告システム

(2) は、上記情報端末広告システム(1)において、前記情報提供側が前記情報の提供サービスとして音楽データの配信サービスを行う際に、該音楽データに前記音声による広告を行うための音声広告データを付加する第1の音声広告データ付加手段を備え、前記音声広告手段が、前記端末側が前記情報提供側から取得した前記音楽データを再生により表示する際に、該音楽データに付加された前記音声広告データを前記音楽データに重ならないように再生して前記音声による広告を行うものである

ことを特徴としている。

【0011】上記した情報端末広告システム(2)によれば、前記情報提供側から音楽データが配信される際に該音楽データに音声広告データが付加され、その音楽データを再生する際、音楽データに重ならないよう、つまり音楽データの前や後ろで音声による広告が行われるため、画面を見る必要のない音楽データの再生時においても、端末側の利用者に確実に広告を提供することができる。

【0012】本発明に係る情報端末広告システム(3)は、上記情報端末広告システム(1)において、前記端末側が、前記情報提供側が前記情報として提供した音楽データを取得して一旦保存し、保存した音楽データを読み出して再生するものであり、前記保存した音楽データを読み出すときに、前記音声による広告を行うための音声広告データを前記音楽データに付加する第2の音声広告データ付加手段を備え、前記音声広告手段が、前記音楽データの再生時に、該音楽データに付加された前記音声広告データを前記音楽データに重ならないように再生するものであることを特徴としている。

【0013】上記した情報端末広告システム(3)では、前記端末側が、前記情報提供側の音楽配信サービスにより取得し保存した音楽データを再生すべく読み出すときに、該音楽データに音声広告データが付加され、その音楽データを再生する際、音楽データに重ならないよう、つまり音楽データの前や後ろに音声による広告が行われるため、例えば音楽データを繰り返し再生する度に、端末側の利用者に確実に広告を提供することができる。

【0014】また本発明に係る情報端末広告システム

(4) は、上記情報端末広告システム(3)において、前記第2の音声広告データ付加手段が、前記保存した音楽データを読み出すときに該音楽データに対して一定の割合で前記音声広告データを付加するものであることを特徴としている。

【0015】上記した情報端末広告システム(4)によれば、前記音楽データに対して一定の割合で前記音声広告データが付加されるため、端末側の利用者に一定の割合で音声による広告を提供することができ、しかも広告量を利用者が苦痛にならない程度に抑えることができる。よって、効果的な広告を行うことができる。

【0016】また本発明に係る情報端末広告システム

(5) は、上記情報端末広告システム(3)において、前記音楽データが複数の曲データを含むものであり、前記第2の音声広告データ付加手段が、前記保存した音楽データを読み出すときに該音楽データ内の曲データ間に前記音声広告データを挿入するものであることを特徴としている。

【0017】上記した情報端末広告システム(5)によれば、音楽データ内の曲データ間に音声広告データが挿

入されることから、端末側の利用者が音楽データ内の曲データを順に再生する場合に、確実に音声による広告を提供することができる。

【0018】さらに本発明に係る情報端末広告システム(6)は、上記情報端末広告システム(5)において、前記第2の音声広告データ付加手段が、前記曲データ間への前記音声広告データの挿入を、挿入位置をランダムに変えて行うものであることを特徴としている。

【0019】上記した情報端末広告システム(6)によれば、前記曲データ間への前記音声広告データの挿入が、挿入位置がランダムに変えられて行われるため、利用者が音楽データ内の曲データを順に再生せず、好きな曲データをランダムに選択して再生する場合にも、利用者に対して音声による広告をほぼ確実に提供することができる。また音声による広告がランダムに行われるため、利用者が広告を聞くことが苦痛にならず、効果的な広告を行えることになる。

【0020】本発明に係る情報端末広告システム(7)は、上記情報端末広告システム(3)～(6)のいずれかにおいて、前記端末側で前記音楽データを再生する際、該音楽データの再生状況に応じて前記音声広告データが再生されないようにする音声広告データ再生停止手段を備えていることを特徴としている。

【0021】また本発明に係る情報端末広告システム(8)は、上記情報端末広告システム(7)において、前記再生状況が、同じ前記音楽データを再生するときの通算再生回数、又は前記端末側が前記情報提供側より前記音楽データを取得してからの経過期間であることを特徴としている。

【0022】上記した情報端末広告システム(7)又は(8)によれば、例えば、同じ前記音楽データを再生するときの通算再生回数、又は前記端末側が前記情報提供側より前記音楽データを取得してからの経過期間等といった音楽データの再生状況に応じて前記音声広告データが再生されなくなるため、予め設定した広告量を超える広告をユーザに提供することによって広告効果が低下するのを防止することができる。

【0023】また本発明に係る情報端末広告システム(9)は、上記情報端末広告システム(1)～(3)のいずれかにおいて、前記音声広告手段が、前記情報の表示に先立ち前記音声による広告を行うものであり、前記情報の表示に先立ち前記音声による広告が行われたか否かを確認する音声広告確認手段と、該音声広告確認手段が前記音声による広告が行われたことを確認した場合にのみ前記情報の表示を許可する情報表示許可手段とを備えていることを特徴としている。

【0024】上記情報端末広告システム(9)によれば、音声による広告が行われたことを確認した場合にのみ前記情報の表示を許可するため、端末側の利用者が音声による広告を聞くことなく利用者に情報が表示提供さ

れるのを防止することができる。

【0025】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係る情報端末広告システムの実施の形態を図面に基づいて説明する。図1(イ)は実施の形態(1)に係る情報端末広告システムの概略構成を示すブロック図であり、インターネットを利用して端末側に情報提供のサービスをするWWWの情報提供システムに本発明を適用した例を示している。また図1(ロ)は、同図(イ)において端末側に提供される情報の中身(コンテンツ)の一例を示す図である。

【0026】図1(イ)に示す情報端末広告システム10は、情報提供側であるサーバ11が提供サービスするコンテンツを、通信網の一つであるインターネット(ネットワーク)12を利用して端末13側が取得し表示する際に、端末13側の利用者に向けて広告を行うものである。上記サーバ11は、端末13から要求されたコンテンツをデータベースにアクセスして取得する手段と、要求元の端末13に対して送信する手段とを有して構成されている。送信するコンテンツはHTML(Hyper Text Markup Language)で記述されたものとなっている。

【0027】ところで、図1(ロ)に示すごとく、この実施の形態(1)におけるコンテンツ20には、コンテンツ制作者によって予め音声広告データが含まれる。その際、音声広告データは、例えばWAVファイルとしてコンテンツ100に含まれる。したがってサーバ11は、この音声広告データを含んだ状態のコンテンツ100を端末13に対して送信するようになっている。また上記サーバ11には、音声広告の広告主に対して行う端末13との接続状況についての報告(接続報告)を蓄積するメモリ14が接続されている。メモリ14に蓄積された接続報告は、広告主に対して広告料金を請求するためのデータとして使用されるものとなる。

【0028】上記した端末13は、サーバ11に対してコンテンツの取得を要求する手段や、サーバ11が発信するコンテンツを取得する手段、取得したコンテンツを解釈しスピーカ15やディスプレイ16に表示させる手段を有している。さらに端末13は、端末13側の利用者に向けての広告を音声により行う音声広告手段を有して構成されている。この音声広告手段は、本実施の形態(1)において、端末13が取得したコンテンツ100に含まれる音声広告データを読み込んでスピーカ15に再生させるものとなっている。

【0029】そして、これらコンテンツの取得要求手段、サーバ11が発信する情報の取得手段、コンテンツの解釈手段、音声広告手段等は、HTMLを解釈するためのソフトウェアであって端末13が有するブラウザで構成されている。なお、端末13は、机上用のパーソナルコンピュータやワークステーション、携帯用あるいは車載用等の移動情報端末等、サーバ11にアクセス可能なものであれば種々のもので構成可能である。

【0030】このように構成された情報端末広告システム10では、端末13にて動作しているブラウザがサーバ11に対してコンテンツ取得の要求を送信すると、サーバ11がその要求を受け取る。そして、データベースにアクセスしてブラウザが要求するコンテンツを取得し、端末13側に送信する。端末13のブラウザが要求したコンテンツを取得すると、コンテンツをディスプレイ16に画像表示させるとともに、上記コンテンツに含まれている音声広告データに基づく広告音声、例えば「提供は、〇〇商店です。」といったような音声をスピーカ15から出力させ、端末13側の利用者に対して音声広告を提供する。またサーバ11は、端末13との接続状況についての報告をメモリ14に蓄積する。

【0031】以上のように情報端末広告システム10によれば、端末13側の利用者に向けて音声による広告（音声広告）を行うので、端末13側が取得したコンテンツを画像表示する場合においても、コンテンツの表示を損なうことなく利用者に対して音声広告を行うことができる。また、画像による広告よりも効果的な広告を行うことができる。また音声広告を行うことから、端末13が携帯用あるいは車載用等の移動情報端末のように画面サイズに制限を受けるものであっても、端末13側の利用者に確実に広告を提供することができる。

【0032】しかも、情報提供側のメモリ14に蓄積された接続報告を広告主に対する広告料金請求データとして使用でき、広告主から広告料金を徴収できるため、端末13側の利用者から直接料金を徴収することなく広告料金を確実に回収することができる利点がある。

【0033】なお、実施の形態（1）に係る情報端末広告システム10では、端末13側が取得したコンテンツ100を無条件で表示できる例を述べたが、別の実施の形態では、音声広告手段がコンテンツ100の表示に先立ち音声広告を行うようになっている場合、音声広告が行われた場合にのみ情報を読み出して表示できるように構成することも可能である。

【0034】上記の情報端末広告システムは、例えば端末側が、情報の表示に先立ち音声広告が行われたか否かを確認する音声広告確認手段と、音声広告確認手段が音声広告が行われたことを確認した場合にのみ情報の表示を許可する情報表示許可手段とをさらに備えたものとして構成される。このような情報端末広告システムによれば、端末側の利用者が音声広告を聞かないと情報を読み出して表示することができないので、広告主側にとってより好ましい広告システムが実現されることになる。

【0035】次に本発明に係る情報端末広告システムの実施の形態（2）を説明する。図2は実施の形態（2）に係る情報端末広告システムの概略構成を示すブロック図である。この情報端末広告システム20において、実施の形態（1）に係る情報端末広告システム10と相違するところは、情報提供側であるサーバ21が情報提供

サービスの一つである音楽配信サービスにより情報として音楽データを配信する際、音楽データに音声広告データを付加する第1の音声広告データ付加手段を備えている点、及び図示しない通信網を利用して端末22側が音楽データを取得して表示（再生）する際に、音声広告手段が音楽データに付加された音声広告データの再生を行う点にある。

【0036】すなわち、サーバ21に装備された第1の音声広告データ付加手段は、サーバ21が音楽データを配信する際に、該音楽データに音声広告データを付加するものとして構成されている。よってサーバ21からは、音楽データ及び音声広告データが端末22側に送信される。この実施の形態（2）においてサーバ21から送信される音楽データ及び音声広告データは、別ファイルとなっている。例えば、音楽データは、MIDIデータや、MP3のような圧縮音声データ等からなり、音声広告データは、例えばMP3のような圧縮音声データやWAVファイル等からなる。なお、MP3等により音楽データと音声広告データとを1つのファイルとすることも可能である。

【0037】また端末22側に装備された音声広告手段は、音楽データがスピーカ15より再生出力される際、この音楽データに付加された音声広告データを、音楽データの前又は後ろ又は前後両方でスピーカ15より再生し、端末22側の利用者に向けて音声広告を行うものとなっている。よって情報端末広告システム20では、端末22側における音楽データの再生時、例えば図3にて矢印xで示すように音楽データ101が再生された後、音声広告データ102が再生されるというように音楽データの再生と音声広告データの再生とが順に行われることになる。

【0038】上記の端末22は、机上用のパーソナルコンピュータやワークステーション、携帯用あるいは車載用等の移動情報端末等、サーバ11にアクセス可能かつ音声出力できるものであれば種々のもので構成可能である。また、図示していないが、サーバ21にも、音声広告の広告主に対して行う端末22との接続状況についての報告（接続報告）を蓄積するメモリが接続されている。

【0039】このように実施の形態（2）に係る情報端末広告システム20によれば、端末22側で取得した音楽データを再生する際、音楽データの前や後ろで音声広告が行われるので、画面を見る必要のない音楽データの再生時においても、再生の度に端末側の利用者に対して確実に広告を提供することができる。またこの実施の形態（2）においても、情報提供側のメモリに蓄積された接続報告を広告主に対する広告料金請求データとして使用できるため、端末22側の利用者から直接料金を徴収することなく広告主より広告料金を確実に回収することができる効果が得られる。

【0040】なお、実施の形態(2)においても、端末22側が取得した音楽データを無条件で再生できる例を述べたが、別の実施の形態では、音声広告手段が音楽データの再生に先立ち音声広告を行うようになっている場合、音声広告が行われた場合にのみ音楽データを再生できるように構成することも可能である。

【0041】次に本発明に係る情報端末広告システムの実施の形態(3)を説明する。図4(イ)は実施の形態(3)に係る情報端末広告システムの概略構成を示すブロック図であり、図4(ロ)は同図(イ)の端末内部のメモリに記憶保存されたファイル構成例を示す図である。この情報端末広告システム30において、実施の形態(1)に係る情報端末広告システム10と相違するところは、情報提供側であるサーバ31が情報提供サービスとして音楽配信サービスを行うものであり、端末32側が、サーバ31から音楽データをダウンロードして一旦保存し、保存した音楽データを再生すべく読み出すときに、音楽データに音声広告データを付加する第2の音声広告データ付加手段を備えており、音楽データを再生する際に、音声広告手段が音楽データに付加された音声広告データを再生することにある。

【0042】端末32側における音楽データの保存は、例えば端末32内部に設けられたハードディスクやフラッシュメモリ等のメモリ33で行われる。ここで、サーバ31は、端末32側から音楽データが要求されると、要求された音楽データとともに音楽データとは別ファイルで音声広告データを送信するように構成されている。よって、端末32側がサーバ31側から複数の音楽データをダウンロードした場合、端末32内部のメモリ33には、図4に示すごとく複数の音楽データ101と複数の音声広告データ102とが記憶保存された状態になっている。

【0043】またメモリ33には、保存した音楽データ101のリストや、音楽データ101と音声広告データ102との関連付け等を定義したインデックスファイル103が格納されている。インデックスファイル103では、例えば図4に示すメモリ33に保存された音楽データ101及び音声広告データ102の場合、Aの音楽データ101に対してAの音声広告データ102を付加する、Bの音楽データ101に対してBの音声広告データ102を付加するといったように関連付けが定義されている。なお、サーバ31側の設定にしたがい、インデックスファイル103に、音声広告を音楽データ101の再生の前又は後ろ又は前後両方のどこで行うかを定義することも可能である。

【0044】このように構成された情報端末広告システム30では、メモリ33に保存された音楽データ101を読み出して再生する度に、端末32側の第2の音声広告データ付加手段が、音楽データ101に関連付けられた音声広告データ102を付加して音声広告手段がスピー

ーカ15より再生し、端末32側の利用者に向けて音声広告を行う。

【0045】よって、情報端末広告システム30によれば、端末32側が、サーバ31から取得した音楽データ101を一旦保存した後に再生しても、音楽データ101の前や後ろで音声広告が行われるので、例えば音楽データ101を繰り返し再生する度に、端末32側の利用者に確実に広告を提供することができる。またこの実施の形態(3)では、サーバ31を備えたサイト側が、広告主との広告の契約を行うときに予想される広告提供回数等を踏まえて広告料金を徴収することになる。よって、端末32側の利用者からの直接的な料金徴収を回避することができる。

【0046】なお、実施の形態(3)では、第2の音声広告データ付加手段が、音楽データが再生される度に音楽データに音声広告データを付加して広告を行うものである例を述べたが、別の実施の形態では、読み出す音楽データに対して一定の割合で音声広告データを付加するものとして構成することもできる。

【0047】この場合、例えば、端末側のメモリに格納されたインデックスファイル等に広告の比率(割合)を定義しておく。また、情報端末広告システム関連のソフトウェア自体に広告の比率を定義しておくことも可能である。また端末側が、音楽データを再生すべくメモリから読み出した時点で再生回数を計数してメモリ内のファイルに記録する。端末のメモリから音楽データを読み出した際には、第2の音声広告データ付加手段がファイルに記録された再生回数を読み出し、読み出した再生回数とインデックスファイル等に定義された広告の割合とに基づいて、例えば再生回数が1回目、4回目、7回目のときに音楽データに音声広告データを付加し、音声広告手段が再生して音声広告を提供する。

【0048】このような情報端末広告システムでは、端末側の利用者によって一定の割合で音声広告を提供することができ、しかも広告量を利用者にとって苦痛にならない程度に抑えることができる。よって、効果的な広告を行える利点がある。

【0049】また、実施の形態(3)においても、端末32側が保存した音楽データを無条件で再生できる場合を例に挙げて説明したが、別の実施の形態では、音楽データの再生に先立ち音声広告を行うように定義されている場合、音声広告が行われた場合にのみ音楽データを再生できるように構成することも可能である。

【0050】次に本発明に係る情報端末広告システムの実施の形態(4)を説明する。この実施の形態(4)に係る情報端末広告システムは、実施の形態(3)に係る情報端末広告システム30とは、端末側の第2の音声広告データ付加手段の構成が相違するものであり、端末側以外の構成はほぼ同じとなっている。そのため、ここでは端末側以外の構成要素に図4に示した各構成要素の符

号を用いて実施の形態(4)の説明を行う。

【0051】すなわち、実施の形態(4)に係る情報端末広告システム40では、端末42側がサーバ31側から取得する音楽データが複数の曲データを含むものである場合に、端末42側の第2の音声広告データ付加手段が、端末42内部に設けられたメモリ33から読み出す音楽データ内の曲データ間に音声広告データを挿入するものとなっている。図5は音楽データ内の曲データ間に音声広告データを挿入する例を示す図であり、(イ)は挿入前、(ロ)は挿入後を示している。図5に示すように音楽データ104がA～Yまでの曲データ105を含むものの場合、第2の音声広告データ付加手段は、例えばWの曲データ105とXの曲データ105との間に音声広告データ102を挿入するものとなっている。

【0052】この曲データ105間への音声広告データ102の挿入は、予め挿入位置を定義したファイルを作成しておき、このファイルに基づいて第2の音声広告データ付加手段により常に定義された挿入位置にてなされるようにしてもよく、また挿入位置がランダムに変わるよう定義したファイルを作成しておき、このファイルに基づいて第2の音声広告データ付加手段により常にランダムな挿入位置にてなされるようにしてもよい。

【0053】上記した情報端末広告システム40では、音楽データ104内の曲データ105間に音声広告データ102が挿入されるため、端末42側の利用者が音楽データ104内の曲データ105を順に再生する場合に、確実に音声広告を提供することができる。また、曲データ間毎に音声広告を行わないため、広告量をユーザーに苦痛にならない程度に抑えることができ、広告効果を高めることができる。

【0054】また、曲データ105間への音声広告データ102の挿入が、挿入位置がランダムに変わるように行われた場合には、利用者が音楽データ104内の曲データ105を順に再生せず、好きな曲データ105をランダムに選択して再生しても、利用者に対して音声広告をほぼ確実に提供することができる。また音声広告がランダムに行われるため、利用者が広告を聞くことが苦痛にならないと同時にマンネリ化されず、効果的な広告を行えることになる。

【0055】なお、上記した実施の形態(3)、(4)では、端末32、42側にてメモリに保存した音楽データの再生時に常に音声広告データが再生されて音声広告が行われる場合を例に挙げて説明したが、別の実施の形態(5)では、音楽データの再生時に、その再生状況に応じて音声広告データが再生されない、つまり音声広告が行われないようにすることも可能である。

【0056】すなわち、実施の形態(5)に係る情報端末広告システムは、端末側が、音楽データの再生時に、その再生状況に応じて音声広告データが再生されないようにする音声広告データ再生停止手段を装備したものと

して構成される。上記の再生状況としては、例えば同じ音楽データをメモリから読み出して再生するときの通算再生回数や端末がサーバ側より音楽データを取得してから経過期間が挙げられる。通算再生回数の場合、端末側が音楽データの再生時に再生回数を計数してメモリ内のファイルに記録することになる。また経過期間の場合、端末がサーバ側より音楽データを取得したときのタイムスタンプから音楽データを読み出した時点までのタイマー値を検出することになる。

【0057】図6は実施の形態(5)に係る情報端末広告システムの端末が行う音楽データ再生時の動作例を示すフローチャートである。例えば上記再生状況が通算再生回数の場合、まずステップS1に示すように端末側では、再生する音楽データをメモリから読み出すとともに通算再生回数nを読み出し、次いで通算再生回数nを1つ更新した値にする(ステップS2)。続いて、通算再生回数nが予め設定された設定回数mを超えているかどうかを判断し(ステップS3)、超えていると判断すると、再生する音楽データに付加する予定の音声広告データをメモリから削除する(ステップS4)。そしてステップS6に進み、音楽データのみを再生する。

【0058】またステップS3にて、通算再生回数nが設定回数mを超えていないと判断すると、読み出した音楽データに音声広告データを付加し(ステップS5)、音楽データ及び音声広告データを再生して音声広告を提供する(ステップS6)。その後、通算再生回数nをメモリに記録する(ステップS7)。

【0059】なお、再生状況が経過期間の場合には、再生する音楽データをメモリから読み出すとき、音楽データを取得したときのタイムスタンプから音楽データを読み出した時点までのタイマー値を検出し、検出したタイマー値が予め設定された値を超えていれば、再生する音楽データに付加する予定の音声広告データをメモリから削除することになる。

【0060】また、再生状況に応じて音声広告データが再生されないようにする方法として、上記実施の形態では、メモリから音声広告データを削除する例を述べたが、削除せずに音声広告データを再生しないようにする方法も採用することができる。しかしながら、削除する方法を採用すれば、削除した分だけメモリの容量を新たに確保することができるため、メモリを有効利用することができるという利点がある。

【0061】以上のように実施の形態(5)に係る情報端末広告システムによれば、同じ前記音楽データを再生するときの通算再生回数や端末側が音楽データを取得してから経過期間等といった音楽データの再生状況に応じて音声広告データが再生されなくなるので、古くなった広告を自動的に削除することができる。また、予め設定した広告量を超える広告をユーザに提供することによって広告効果が低下するのを防止することができる。

【0062】尚、以上説明した実施の形態においては音声広告データ及び音楽データのサーバを1つとしているがこれに限らず音声広告データのサーバとして別のサーバ（例えば広告代理業者のサーバ）を採用しても良い。

【図面の簡単な説明】

【図1】（イ）は本発明の実施の形態（1）に係る情報端末広告システムの概略構成を示すブロック図であり、（ロ）は（イ）において端末側に提供されるコンテンツの一例を示す図である。

【図2】本発明の実施の形態（2）に係る情報端末広告システムの概略構成を示すブロック図である。

【図3】実施の形態（2）において端末側が行う再生手順の一例を示す図である。

【図4】（イ）は本発明の実施の形態（3）に係る情報端末広告システムの概略構成を示すブロック図であり、（ロ）は（イ）の端末内部のメモリに記憶保存されたファイル構成例を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態（4）に係る情報端末広告

システムにおいて、音楽データ内の曲データ間に音声広告データを挿入する例を示す図である。

【図6】本発明の実施の形態（5）に係る情報端末広告システムの端末が行う音楽データ再生時の動作例を示すフローチャートである。

【図7】従来の広告システムの一例を説明するための図である。

【符号の説明】

10、20、30、40 情報端末広告システム

11、21、31 サーバ

12 インターネット

13、22、32、42 端末

15 スピーカ

16 ディスプレイ

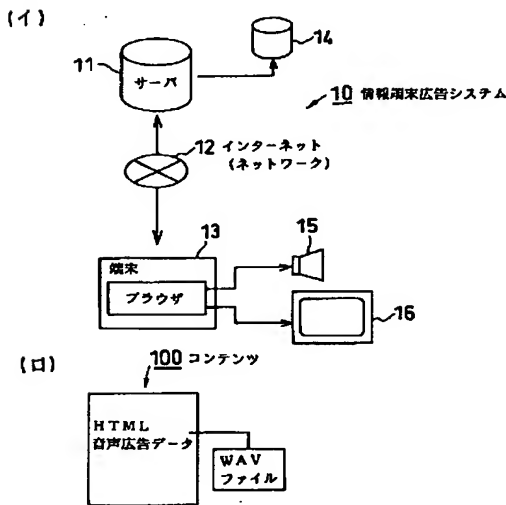
33 メモリ

100 コンテンツ

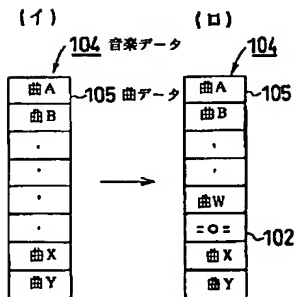
101、104 音楽データ

102 音声広告データ

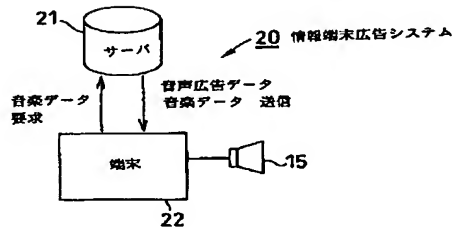
【図1】



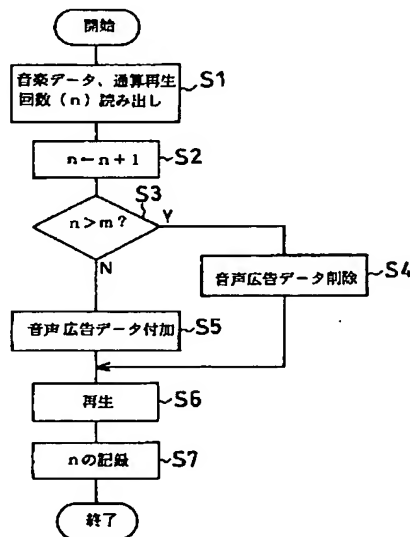
【図5】



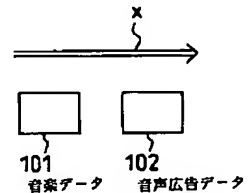
【図2】



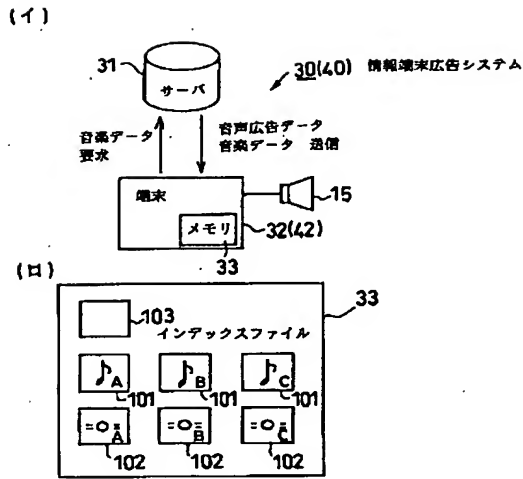
【図6】



【図3】



【図4】



【図7】

